Vos joueurs ont déjà dû vous dire qu’ils poursuivaient tel homme et vous ont mis ainsi dans une situation difficile : comment rendre cette poursuite réelle en respectant certaines règles. Cette aide de jeu est là pour vous aider. Elle fonctionne aussi bien pour une poursuite à cheval, à pied ou les deux en même temps. Dans tous les cas, vous devez préparer le tracé de la poursuite, tracé qui sera divisé dans sa longueur en de très nombreuses cases permetant de représenter l’avancé des différents personnages. Pour chacun, joueur ou adversaire, il leur faudra un repère qu’ils placeront sur la case où ils se trouvent. Cela peut être un pion, un dé …

<u>Poursuite à cheval ou à pieds.</u>

Il vous faudra connaître la rapidité et la force du cheval (reportez vous au livre de règles). Selon le poids que porte le cheval, sa rapidité sera diminuée ou inchangée. Pour calculer cette modification, vous devez faire la somme du cavalier et de son équipement de cette manière :

_ le cavalier = sa masse /10

_ + ses armes de corps à corps dont les boucliers = solidité de l’arme /10

_ + ses armes de tir = portée maximum / 100

_ + l’armure portée = l’indice de protection (on fait la moyenne pour les armures dont la protection peut changer. Exemple : demi plaque 12(10) aura comme poids (12+10)/2=11, et cela quelque soit la protection actuelle. Mailles + plaques = 9 et plaque complète = 13) ; on ne prend pas en compte un casque ou un heaume.

_ + son équipement = au choix du maître du jeu en fonction des possessions volumineuses du joueurs : plusieurs torches, tente, corde …

_ on prend pas en compte l’argent du personnage ni ses petites possessions (1 ou 2 torches …) car tous les calculs précédents sont arrondis à l’entier supérieur et ne peuvent égaler 0.

Vous obtenez un nombre représentant la charge que porte le cheval. A ce nombre, vous soustrayez la valeur de la force de la monture. Vous divisez alors le résultat par 7 s’il est supérieur à 0, en arrondissant à l’entier supérieur. Vous avez alors le malus dû à la charge. Ce nombre va être enlever la rapidité de base de la monture pour obtenir la rapidité de course de cette monture avec la charge. Exemple : un Thunk de 87kg, portant une cotte de maille (protection 8), avec un bouclier (solidité 50), une épée courte (solidité 15) et un arc (portée max. 250m) poursuit sur son poney (FO=16 et RA=14) un Piorad ; La charge sur le poney est 9 pour le poids + 8 pour l’armure + 5 pour le bouclier + 2 pour l’épée courte + 3 pour l’arc = 27. 27 – FO = 11 ; 11/7=2 (entier supérieur) : c’est le malus à la rapidité du poney : la rapidité de course du poney sera alors de RA – 2 = 12.

En terme de jeu, il y a 2 jets à faire : équitation du cavalier puis course de la monture. S’il y a un obstacle sur la route (arbre renversé), il faudra en plus un G d’acrobatie de la monture.

Si la poursuite se fait à pieds, le malus à la rapidité du personnage est calculé à l'identique avec la force du personnage (en enlevant toutefois le poids du personnage lui-même : il ne reste que le poids des armes et équipements supplémentaires). Exemple : le Piorad (FO=15 et RA=9) est à pied. Il pèse 97kg, porte une plaque complète (protection 15 à 10), une hache à deux mains (solidité 25) et une arbalète (portée max. 300m) : sa charge = 13 pour l'armure + 3 pour la hache + 3 pour l'arbalète = 19 ; 19 – FO = 4 ; 4/7 = 1 (entier supérieur) ; c'est le malus dû à la charge : sa rapidité de course = RA – 1 = 8. Il n'y aura qu'un G de course du personnage à faire et un G d'acrobatie en plus si nécessaire.

G d'équitation du cavalier	G de course de la monture ou du personnage à pieds	G d'acrobatie de la monture ou du personnage à pieds
réussite critique +25% au G suivant	réussite critique 1,5 fois la rapidité de course parcourue en nombre de cases	réussite critique saut incroyable +2 cases parcourues
réussite normale G suivant normal	réussite normale rapidité de course parcourue en nombre de cases	réussite normale obstacle sauté
échec normal - 10% au G suivant	échec normal rapidité de course –3 parcourue en nombre de cases	échec normal la monture se blesse et perd 1D6 pt de vie et 1 case
échec critique le cavalier tombe et prendra 1 tour pour remonter	échec critique la monture glisse et n'avance que de 2 cases (dans le cas d'un homme, il tombe et perd un tour)	échec critique la monture rate le saut, tombe et perd 2D6 pts de vie : 2 tours pour repartir

C'est le personnage qui est 1° qui avancera en 1°, puis le 2°, le 3° etc…

Pour attraper un cheval en fuite ou faire tomber un autre cavalier dans le cas d'une poursuite à cheval ou pour se jeter sur le poursuivi dans le cas d'une poursuite à pieds, il faut que le joueur soit revenu à auteur du poursuivi. C'est pour cela que c'est le 1° qui jette les dés en premier sinon le poursuivant pourrait revenir sur le poursuivi sans que ce dernier n'ait avancé. En terme de jeu, le poursuivant a rattrapé le poursuivi si à la fin du tour il se trouve à ses côtés ou l'a doublé (il est alors passé à côté dans le tour, ce qui se remarque grâce aux pions que vous déplacez). Dans ce cas, il devra effectuer un G d'acrobatie pour attraper les rênes de l'autre monture, faire tomber l'autre cavalier ou encore se jeter sur le poursuivi.

Une réussite critique se traduit par une action réussie avec maîtrise complète de sa monture (il fera tomber l'adversaire, qui sera immobilisé, en restant sur sa monture ou debout), une réussite normale se traduit par une action réussie (il tombera avec son adversaire qui sera KO pendant un tour), un échec normal se traduit par une perte de 2 cases pour le poursuivant, un échec critique se traduit par une chute et la perte de 2 tours. Dans le cas d'un cheval en fuite sans cavalier, le poursuivant peut attraper les rênes (voir ci-dessus) ou forcer le cheval à s'arrêter en se plaçant devant pour l'obliger à aller sur le côté de la route. Pour cela, le poursuivant doit être devant le cheval et réussir un G d'équitation modifié d'un malus de 20% pour contrôler sa monture.

Poursuite à cheval et à pieds.

Lorsque dans la même poursuite, il y a des hommes à pieds et d'autres sur une monture, l'avancée ne sera pas la même. On calculera tout d'abord le malus dû à la charge et à partir de là, la rapidité de course (en ne prenant pas en compte le poids du personnage pour ceux qui sont à pieds). En terme de jeu, le fonctionnement est identique à précédemment sauf que la rapidité de course des personnages à pieds est divisée par 3 (arrondie à l'entier le plus proche : 10/3=3 mais 11/3=4) pour rendre compte de la différence entre les montures et les piétons. Pour les cavaliers, on utilisera les 3 colonnes du tableau, alors que pour les personnages à pieds, on utilisera les 2 dernières colonnes du tableau seulement.

Exemple : le Thunk sur son poney poursuit le Piorad à pieds.
Rapidité de course du poney = 12 ; du Piorad = 8
Dans cette poursuite, la rapidité de couse du Piorad est donc de 3.
Le Piorad, devant car il a 8 cases d'avance, jette son dé de course et obtient 24 alors qu'il devait faire 10. Il parcourt donc rapidité de course –3 = 1 (il avance quand même) case. Maintenant, le Thunk est 9 cases derrière avec un obstacle sur la 4° case. Il jette son dé d'équitation et obtient 38 alors qu'il devait faire en dessous de 45. Le G de course du poney (55%) est normal : le résultat est alors 71 sur ce G, le poney avance de rapidité de course – 3 = 9 cases. Sur le chemin, il y a l'obstacle qu'il faut sauter en faisant un G d'acrobatie du poney (40%) : le résultat indique une réussite critique, la monture parcourt donc 2 cases en plus, soit 11, et rattrape donc le Piorad. Le Thunk réussit son G d'acrobatie et tombe donc sur le Piorad qui est immobilisé 1 tour : ensuite, il y aura un combat entre nos deux hommes.